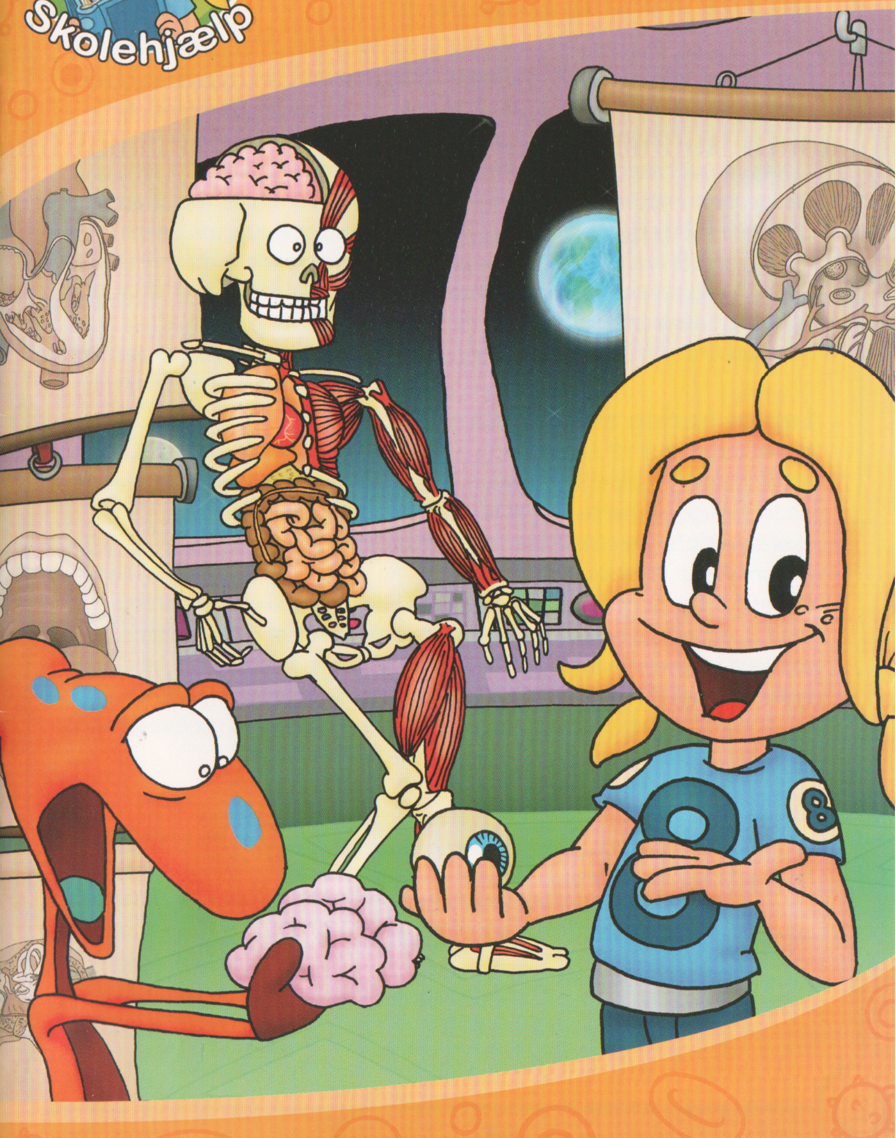
Pixeline Skolehjælp

LÆR OM KROPPEN

Rejsen til kroppens indre



Kære Forældre

Når I har købt et Pixeline Skolehjælpspil, har I valgt et lærerigt computerspil, der gennem mange timers underholdning og leg giver børnene ny viden og nye færdigheder.

Det skal være sjovt at lære noget nyt

Hos KREA MEDIE fokuserer vi på at lave sjove spil af høj kvalitet og med et højt indhold af læring gennem leg.
Vi lægger stor vægt på at styrke børnenes nysgerrighed og derigennem motivere dem til at lære noget nyt sammen med Pixeline. De varierende opgaver i Pixeline Skolehjælp understøtter på hver deres måde børnenes behov for underholdning og imødekommer deres trang til at blive udfordret gennem sjove, kreative og lærerige i opgaver, der samtidig øger børnenes forståelse for brugen af computer.

Leg og læring af høj kvalitet

Vi har mere end 12 års erfaring med udvikling af computerspil til børn, og vi udvikler Pixeline Skolehjælp i samarbejde med folkeskolelærere og andre faglige eksperter for at sikre den høje kvalitet, og fordi spillene skal kunne bruges som et seriøst supplement til den traditionelle undervisning i folkeskolen.
Spillene henvender sig primært til børn i de yngste skoleklasser, og med 3 forskellige sværhedsgrader er der masser af udfordringer for børn på alle niveauer. Den høje grad af fleksibilitet giver en lang spilbarhed og giver børnene lyst til at vende tilbage igen og igen for at udfordre sig selv i takt med, at de bliver mere fortrolige med opgaverne og tilegner sig ny viden og nye færdigheder.

Får I gode ideer, eller opstår der spørgsmål eller problemer vedrørende spillet, er I altid velkomne til kontakte os på hotline@kreamedie.dk.

Rigtig god fornøjelse med Pixeline Skolehjælp!

Venlig hilsen Pixeline-teamet hos KREA MEDIE

Installation af spillet

Windows PC

1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet

2) Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på cd-rom enheden, hvorpå der står "PixelineKROPPEN"

3) Dobbeltklik på "Installer.exe" og følg anvisningen på skærmen

4) Når installationen er gennemført, klik på "Start-knappen" i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg programgruppen "Pixeline". Klik på "Pixeline - Rejsen til kroppems indre" for at starte spillet

5) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom drevet, når du spiller

MACINTOSH

1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet

2) Træk hele mappen "Pixeline - Rejsen til kroppems indre" over på din harddisk

3) Klik på ikonet "Pixeline - Rejsen til kroppems indre"

4) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller

Ændring af skærmstørrelse

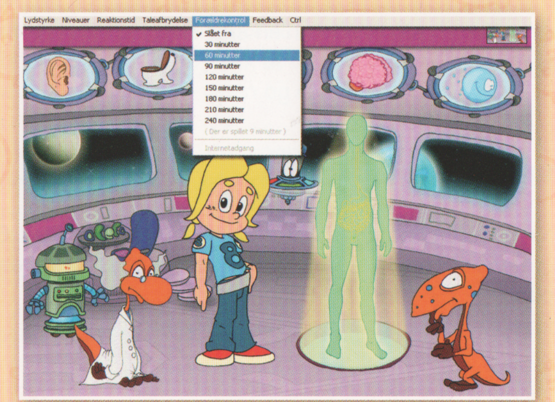
Du ser Pixelinespillet bedst med en skærmstørrelse på 800x600 pixels, og på en PC har du mulighed for at skifte til dette, inden du starter spillet.
Det er dog ikke nødvendigt at skifte for at kunne spille.

Forældrekontrol

Når du holder "Ctrl" og "i-knappen" nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan du regulere tale, lydeffekter, musikvolumen, reaktionstiden og detaljeringsniveauet for Pixeline spillet.
Du kan også indstille spilletiden, som er forklaret herunder.
For at afslutte forældremenuen holder du endnu en gang "Ctrl" og "i-knapperne" nede samtidigt.

Spilletid

Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holder du "Ctrl-knappen" nede samtidig med, at du klikker med venstre museknap.
Når tiden er gået, og du vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til startmenuen uden mulighed for at aktivere spillene igen.



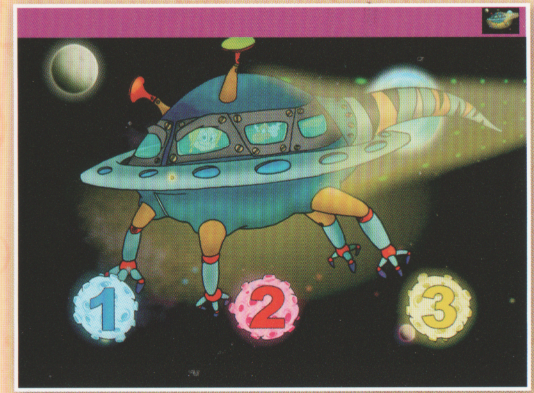
Sådan starter du spillet

Pixeline er ude for at kigge på stjerner. Pludselig får hun øje på noget på himlen, som ikke ligner en stjerne. Men hvad er det så? Er det mon et rumskib?
Der kommer en stråle ud fra rumskibet, og før Pixeline ved af det, er hun ombord i det.

Nu skal du vælge, hvor svært spillet skal være. Du kan vælge mellem 3 forskellige sværhedsgrader:

Niveau 1: Blå	Det letteste
Niveau 2: Rød	Lidt sværere
Niveau 3: Gul	Det sværeste

Spillet starter, når du har valgt sværhedsgrad.



Markøren

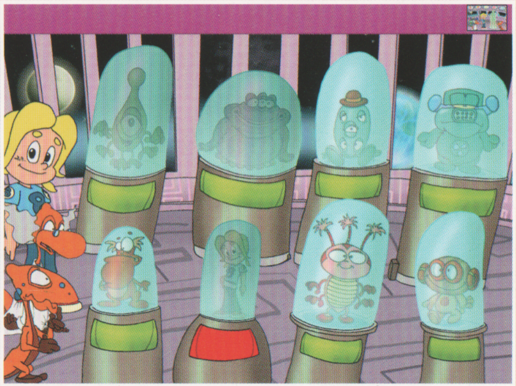
Markøren er Pixelines hånd.
Når du bevæger hånden ind over et aktivt område, som du kan klikke på, lyser markøren op med en gul ring rundt om.

Afslut spillet

Du afslutter spillet ved at klikke på "Afslut", som du finder i højre side af topbarren.
Efter du har trykket "Afslut", får du mulighed for at gemme dit spil.
Klik på den af kuglerne, som du ønsker at gemme under.

Gemte spil

Hvis du tidligere har gemt et spil, kan du finde det ved at klikke på skiltet "Gemte Spil".
Klik på den figur, du gemte spillet under tidligere. Alle de steder hvor der er figurer med lys i, er der et gemt spil.

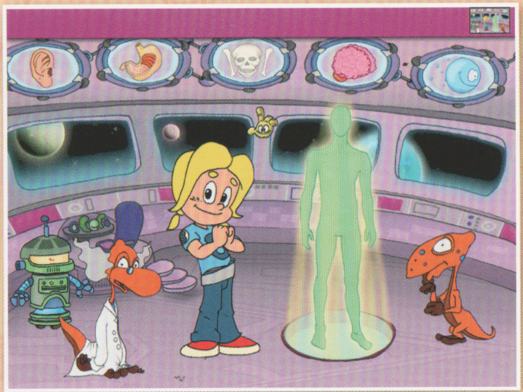


Spil spillet

Pixeline er om bord på rumskibet sammen med de to underlige aliens.
De to aliens er kommet langt væk fra jorden for at undersøge, hvordan mennesker og deres kroppe fungerer.
Derfor har de samlet et menneske op, som viser sig at være Pixeline.
Professoren er ekspeditionens leder, og han er meget nysgerrig.
Med sig har han sin nevø Fredo, som er lidt mere følsom og forsigtig.

Opgaverne du skal løse for, at de to aliens får den nødvendige information, finder du i toppen af rumskibet.
Du kan løse opgaverne i den rækkefølge, du har mest lyst til, ved at klikke på en af de fem skærme.
Når en opgave er løst, indsamler den grønne robot alle de informationer, du har fundet sammen med Pixeline og de to aliens.

På de næste sider kan du læse mere om robotten og alle de forskellige, spændende spilkategorier.

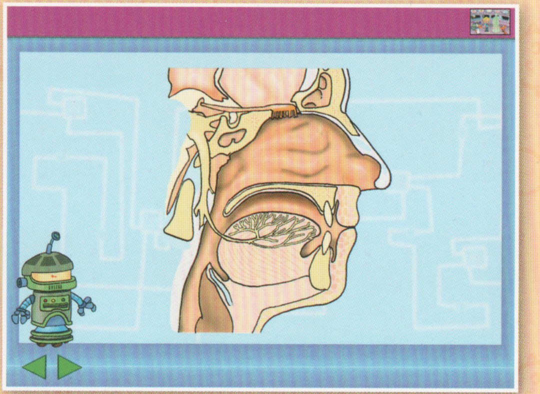


Leksikon

Hver gang du har løst en opgave, kommer der nye informationer i robottens leksikon.
Når en opgave er løst, kommer du automatisk en tur forbi leksikonet, så du kan se, hvad du har lært.

Når du står i menuen og trykker på robotten, kommer du også ind i leksikonet.

Brug pilene i bunden af skærmen til at bladre i robottens leksikon.



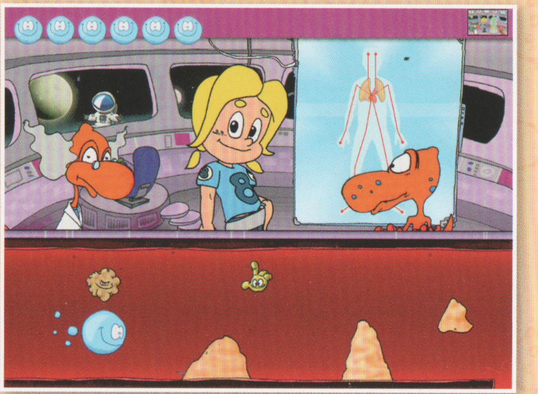
Kredsløbet

Professoren og Fredo skal lære noget om, hvordan kroppens kredsløb fungerer.

I dette spil skal du hjælpe iltmolekyler på vej rundt i kroppen gennem blodbanen og helt ud i de yderste dele af kroppen.
Mens ilten suser rundt i kroppen, bruger musklerne løs af den.

Du styrer iltmolekylet op og ned med piletasterne.
Men desværre er der også forhindringer i blodbanen, som du skal styre iltmolekylet udenom.

Forhindringerne er for eksempel åreforkalkninger og kolesterol.
Hvis du rammer dem, mister du et liv. Du har i alt 6 liv.
I toppen af skærmen kan du se, hvor mange liv du har tilbage.
Du kan samle ekstra liv, ved at samle de små gule stjerner.

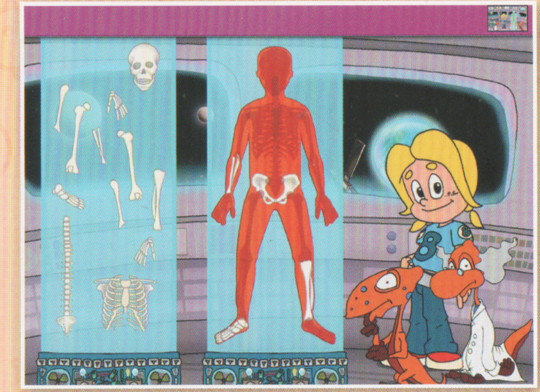


Skelet og organer

Hvordan mon kroppen hænger sammen indvendig?
Professoren og Freddy vil gerne kortlægge menneskets skelet og organer.
Derfor dukker 2 simulatorer op. I dem ser du eksempler på de forskellige dele, som mennesker består af.
Spillet går ud på at placere de forskellige kropsdele fra den ene simulator på de helt rigtige steder i den anden simulator.

Klik på en kropsdel i det venstre rør og placér den det rigtige sted i røret med den røde menneskesilhuet.
Pixeline fortæller dig hele tiden, hvad det er for en kropsdel, du har fat i.

Først skal du placere knoglerne, så menneskets skelet bliver samlet rigtigt. Derefter er det kroppens organer, som også skal placeres rigtigt.



Hjernen

Nu skal vi se, hvordan menneskets hjerne fungerer.
Hjernen består nemlig af flere forskellige områder, som hver især styrer forskellige dele og funktioner i menneskekroppen.

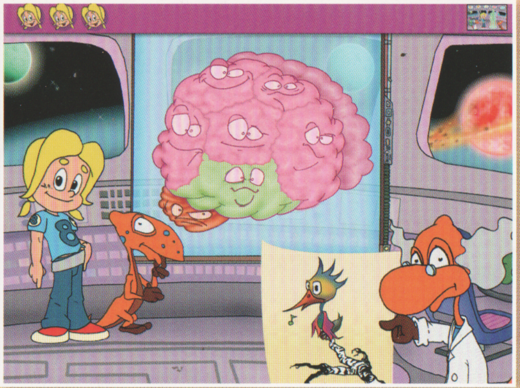
Professoren vil lave et eksperiment, som går ud på at finde frem til, hvilke dele af hjernen, der kommer i brug, når vi kommer ud for forskellige oplevelser.
Du kan føre musen henover de forskellige dele, så fortæller de dig, hvad de er, og hvilke kropsfunktioner de styrer.

Hjernedelene er følgende:

Hørecenter
Talecenter
Lugte-/Tankecenter
Bevægelsescenter
Følecenter
Synscenter
Balancecenter

Forrest på skærmen ser du et billede af noget fra kroppen, og du skal nu klikke på de centre, som du mener, styrer det.

Hvis du gætter forkert, mister du et liv.

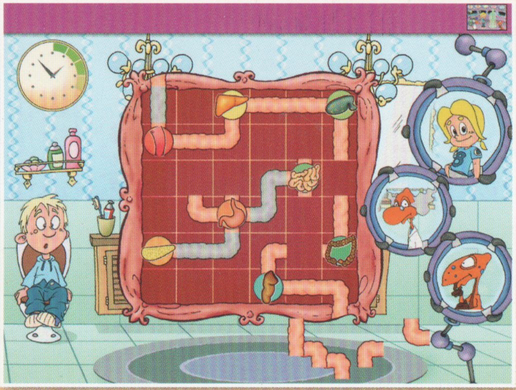


Fordøjelsen

Professoren og Fredo er enige om, at fordøjelsen er en yderst interessant del af kroppens funktioner. Hvad sker der fra det øjeblik, hvor mennesker spiser et stykke mad, til det kommer ud igen?

Du skal samle fordøjelsessystemet, så maden kan komme igennem alle de nødvendige organer.
I bunden af skærmen kan du se alle de rørdele, som skal placeres.
For at løse opgaven skal du klikke på rørdelene og placere dem i systemet, så maden kommer fra spiserøret og ned til endetarmen.
Der må ikke være huller i systemet, og når du er færdig skal alle dele være brugt.
Du kan flytte rundt på rørene, hvis du ikke har fået placeret dem rigtigt første gang.

Husk at holde øje med uret, for tiden går!



Hørelsen

Nu skal du måske skrue lidt op for lyden på din computer, for nu skal du bruge hørelsen.

Hjernen vil gerne vide noget mere om, hvilke lyde og billeder der passer sammen. Det skal Øre og Øje hjælpe ham med.

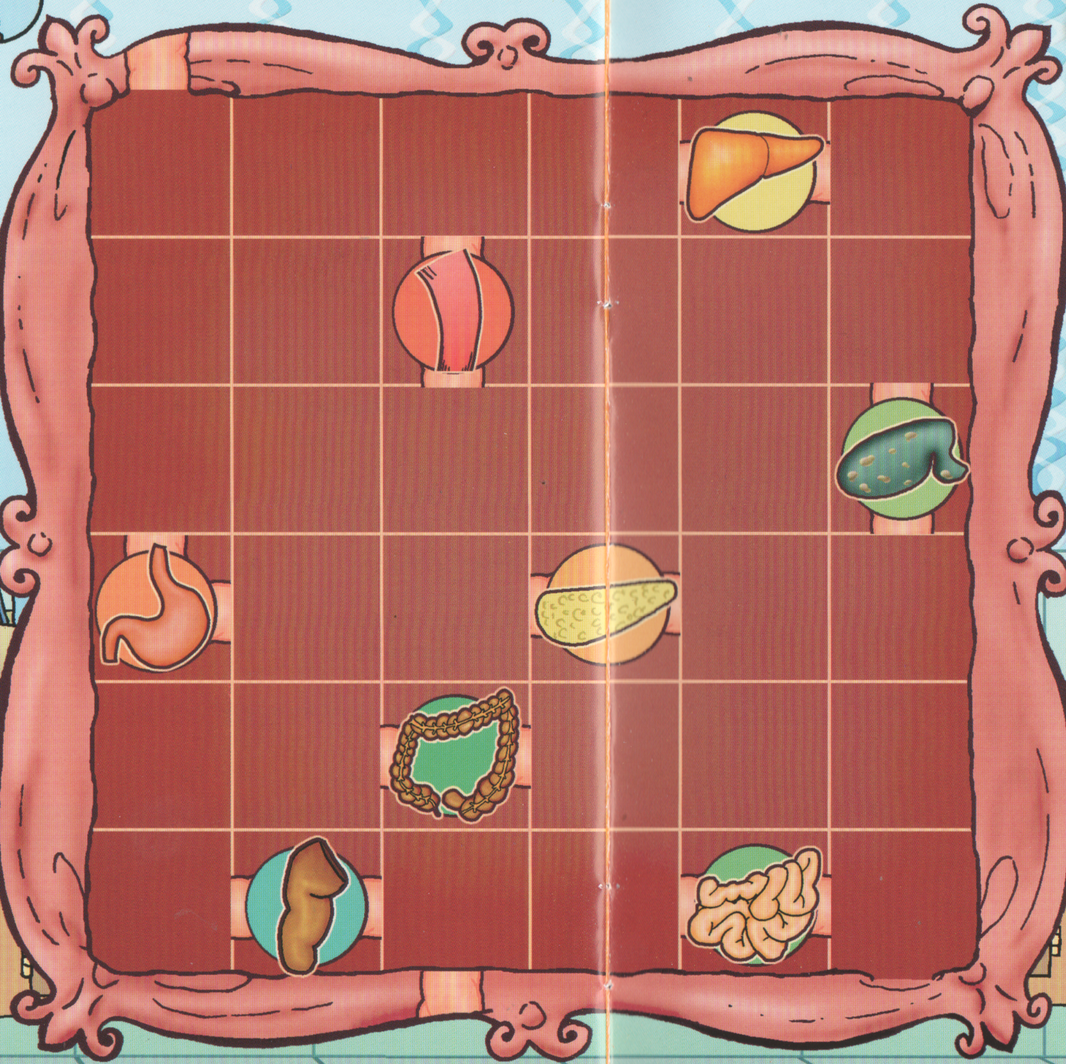
Spillet går ud på at lytte til de to lyde, som dukker op.
Før musen henover dem for at høre lyden.
Lyt godt efter, for de to lyde lyder næsten ens.

Under Øje kan du se to billeder. Du skal nu finde ud af, hvilken lyd der passer til hvilket billede.
Klik på en lyd og derefter på det billede, du mener passer til.

Lyt og se om du for eksempel er tæt på eller langt fra. Det kan også være noget på billedet, som dæmper lyden, eller får den til at lyde helt anderledes.

Husk at du altid kan føre musen henover lyd-ikonerne igen for at høre lydene, inden du vælger.

Hvis du vælger forkert mister du et liv.



Du skal føre maden igennem fordøjelsen ved at trække en streg fra strarten i toppen, til slutningen i bunden. Undervejs skal du igennem alle de røde felter og alle organerne.

KREA® MEDIE